
PlayStation
日本プロ麻雀連盟公認
道場破り2
naxat

このゲームについて

日本プロ麻雀連盟公認「道場破り2」は、従来の実在のプロ雀士の顔と声を備えたコンピュータ雀士と対戦するゲームとはまったく異なるコンセプトのもとに開発されました。

プレイヤーが挑戦するのはプロ本人そのものではありません。プロの特徴的な記録（放銃率の低さ）などに挑戦するのです。そのために著名なプロ8名が膨大な数の対局をこなし、16,000局分ものデータを採譜・集計しました。もちろんプレイヤーは、プロが対戦した同じルール・同じ対戦相手と対戦します。

それだけではなく、「道場破り2」にはその16,000局の牌譜がすべて収められています。さらに牌譜挑戦モードでは、プロが対戦したときと同じ配牌・牌山で対局して、プロの打ち方と自分の打ち方を比較することができます。そして局の収支に応じて、プレイヤーとプロとどちらが勝ったかを判定します。

果たしてあなたの雀力は、プロの世界で通用するのでしょうか？

※本ソフトは１９９９年に初版を発売し、当時 同連盟に所属し活躍したプロ雀士が実名で登場しております。
※登場するプロ雀士のプロフィールは１９９９年のものです。
※既に同連盟を退会したプロ雀士も含まれます。

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック

SLPS 02484

日本プロ麻雀連盟公認

道場破り2

ごあいさつ

このたびは、加賀クリエイト株式会社のプレイステーション用ソフト日本プロ麻雀連盟公認「道場破り2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

目次

ゲームを始める前に

日本プロ麻雀連盟公認「道場破り２」を最初から始める場合は、１ブロック以上空きのあるメモリーカードが必要です。

※セーブは自動的に行われます。

１ブロック以上空きのあるメモリーカードをあらかじめご用意していただき、プレイステーション本体のメモリーカード差込口１にセットしてからゲームを始めてください。また、ゲームが正常に動作しなくなる恐れがありますので、ゲームの途中でメモリーカードを絶対に抜かないでください。

※メモリーカード差込口２には対応していません。

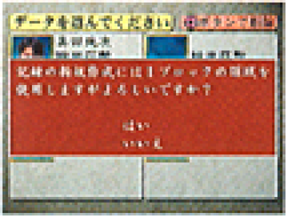
ゲームの始め方

プレイステーション本体に、ソフトを正しくセットして電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ここでSTARTボタンを押すとデータファイル選択画面に移ります。1ブロック以上の空きがあるメモリーカードがメモリーカード差込口１にささっていることを確認してください。



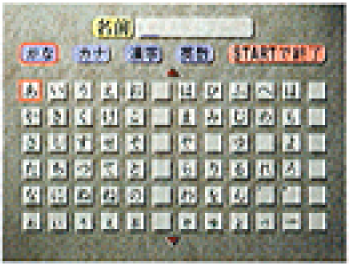
データファイルの選択





データファイルは１枚のメモリーカードに４つまで作成することができます。初めてプレイする場合や、新しいファイルでプレイする場合は、名前が登録されていない空のファイルを選択してください。すでにあるセーブデータの続きをプレイする場合は、プレイしたいファイルを選びます。（セーブはゲーム中に自動的に行われます）登録してあるデータを削除する場合は、削除したいファイルを選んで◎ボタンを押します。

名前入力





新しいデータファイルを選ぶと、名前の入力画面が表示されます。

方向キーでカーソルを移動し、◎ボタンで文字を入力します。⊗ボタンで前の文字を取り消します。

文字の種類は△・L1・R1ボタンを押すことで、ひらがな⇨カタカナ⇨漢字⇨英数と切り替わります。

漢字については、音読みですることができます。

ひらがな・カタカナの入力画面で、検索したい漢字の"読みの１文字目"にカーソルを合わせて◎ボタンを押してください。

※漢字は第一水準のみサポートしています。

顔の選択

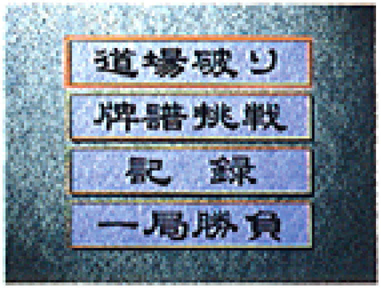
名前が決まったら、ゲーム中で使用するプレイヤーの顔を決めます。方向キーで選んで◎ボタンで決定します。顔の選択が終わるとモード選択画面に移ります。



モード選択

道場破り・牌譜挑戦・記録・一局勝負の４つのモードから選択します。

各モードについての説明は、P13以降を参照してください。



画面説明

各画面の内容について説明します。

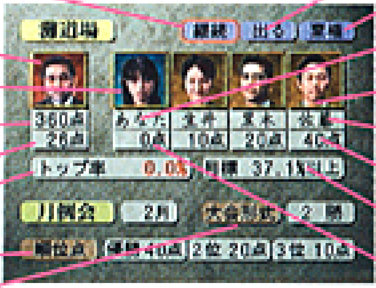
※黒字は道場破りモード、青字は牌譜挑戦モードの場合です。

＜道場選択画面＞



- 道場主の顔
- 道場主名
- 道場名
- 道場名
- 弟子顔
- 道場画面詳細へ・月例会選択画面へ
- 道場内記録画面へ（プレイヤー、道場主、弟子３名の記録を表示）道場主記録画面へ
- ルールの表示画面へ（※ルールの変更はできません）
- 弟子顔

＜道場詳細画面＞



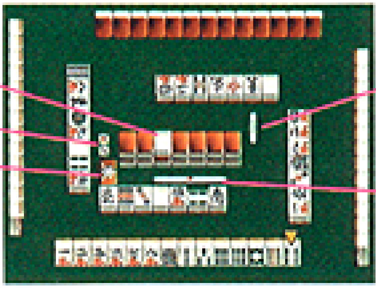
- 対局画面へ
- 道場主顔
- プレイヤー顔
- 目標順位点
- 順位点ペース
- 固有条件
- 順位点
- 大会形式
- 道場選択画面へ
- 挑戦を放棄した場合、道場選択画面へ
- プレイヤー名（あなた）
- 弟子顔
- 弟子名
- 弟子獲得順位点
- 固有条件の目標
- プレイヤー獲得順位点

※固有条件とは、その道場を制覇するために必要な条件です。
目標を達成しないとその道場を制覇することはできません。

※目標順位点とは、道場主の順位点を越えるように５点単位に揃えたものです。

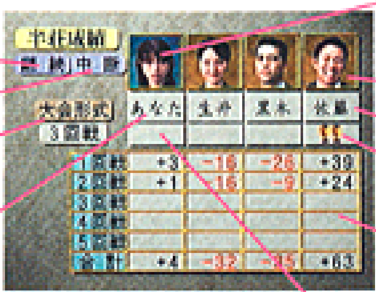
※順位点ペースとは、このペースを守れば目標順位点を達成できるという目安です。

<対局画面>



ドラ表示牌
親表示サイコロ
起家表示マーク
積み棒
リーチ棒

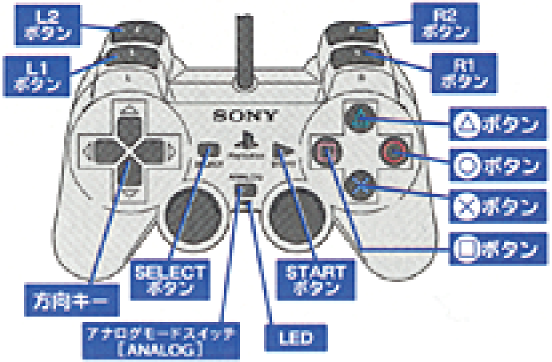
<半荘成績画面>



対局画面へ
道場詳細画面へ
大会形式
プレイヤー名(あなた)
道場主名
プレイヤーの顔
道場主の顔
弟子顔
弟子名
弟子半荘勝数
(トロフィー表示)
半荘成績
プレイヤー半荘勝数
(トロフィー表示)
道場主半荘勝数
(トロフィー表示)

操作方法

アナログコントローラ



■道場破り2は振動機能とアナログモードに対応していません。

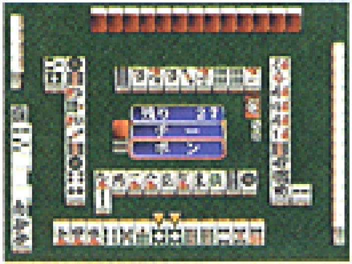
コントローラ



基本操作はアナログコントローラと同じです。

方向キー左右　・・カーソルの移動(捨て牌・副落牌の選択)
方向キー上　・・・アクション(副落・立直など)、ウインドウを閉じる
方向キー下　・・・アクションウインドウを開く
STARTボタン　・・方向キーと合わせて卓のスクロール
△ボタン　・・・・オプションメニュー表示
×ボタン　・・・・キャンセル
○ボタン　・・・・決定
□ボタン　・・・・ツモ切り牌表示
L1ボタン・・・・持ち点の表示
L2ボタン・・・・道場破りモードの場合、道場詳細の表示
　　　　　　　　牌譜挑戦モードの場合、月例会詳細の表示
R1ボタン・・・・半荘の成績表示
R2ボタン・・・・ルール表示
※アナログモードスイッチは使用しません。

ポン、チー、カン

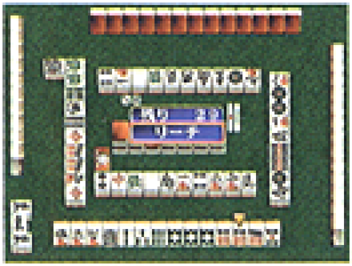


ポン、チー、カンできる時はその牌が点滅します。見送る場合はそのまま◉ボタンを押します。鳴く場合は方向キーの下を押してアクションウインドウを開き、ポン、チー、カンを選んだ後、方向キー左右で牌を選んで◉ボタンで鳴きます。

ツモ、ロン

ツモあがり、ロンあがりできるときは、ウインドウが自動で開きますので、◉ボタンで決定してください。あがり牌を見逃す場合は、方向キー上を押してウインドウを閉じて◉ボタンを押します。

リーチ



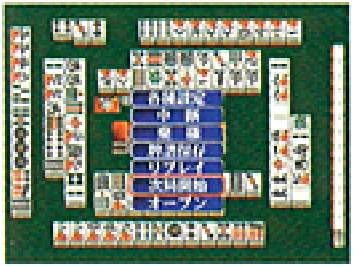
リーチをかける場合は、方向キーの下を押してウインドウを開き、"リーチ" を選んで◉ボタンを押します。複数のテンパイ形がある場合は、方向キー左右で捨て牌を選んで◉ボタンで決定します。

タオス

九種九牌で流したい場合は、方向キーの下を押してウインドウを開き、"タオス" を選んで◉ボタンを押してください。

オプションメニュー

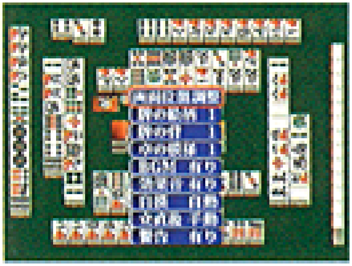
対局中に△ボタンを押すと、オプションメニューが開きます。
方向キー上下で選んで、◎ボタンで決定します。



オプション画面

各種設定

9項目の環境設定ができます。方向キーの上下で項目を選んで、方向キー左右・◎ボタンで設定を変更します。画面位置調整は方向キーで位置を合わせて、◎ボタンで決定します。 設定を終了するときは、⊗ボタンを押してください。



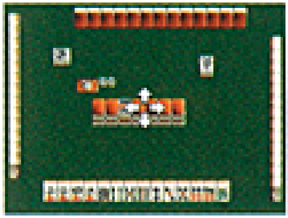
各種設定画面

棄権(道場破りモードのみ)

道場への挑戦を放棄します。なお、一度放棄した道場にも再挑戦することができますが、それまでの結果がリセットされ、挑戦前の状態になります。

対局終了後

対局が終わると、オプションメニューが開き、「中断」「牌譜選択」「牌譜再現」「牌譜保存」「リプレイ」「次局開始」「オープン」という項目が加わります。



画面位置調整画面

中断

対局を中断し、月例会詳細画面/月例会選択画面に戻ります。

牌譜保存

直前に終了したプレイヤー自身の牌譜データを、1局分メモリーカードに保存して、「一局勝負モード」で対局することができます。

リプレイ

今の対局のリプレイを見ることができます。

次局開始

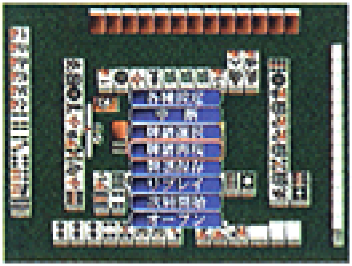
次の局に進みます。

オープン

相手の手牌と裏ドラ表示牌を見ることができます。「リプレイ」中は相手の手牌を開閉することもできます。

牌譜選択(牌譜挑戦モードのみ)

牌譜を選択します。挑戦している月例会で対局した次の局までの間の、任意の牌譜を選択できます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で局を選択したら、カーソルを「再現開始/挑戦」に合わせて◉ボタンを押します。



牌譜挑戦オプション画面

牌譜再現(牌譜挑戦モード・一局勝負モードのみ)

道場主の打った通りに再現します。途中から違う打ち方を試すこともできます。(道場破りモードのデータを一局勝負モードで再現した場合、プレイヤー自身の牌譜を再現します)

※リプレイ中と牌譜再現中は、カーソルのデザインが変わり、そのカーソルの指示に従うと牌譜を再現することができます。また、途中から違う打ち方を試すこともでき、打ち方を変えるとカーソルのデザインは元通りになります。

道場破りモード

灘麻太郎会長・小島武夫初代会長をはじめとする8名のプロ雀士が道場主となり、それぞれ特色のある道場を開いています。このモードの目的は、各道場で弟子3人と決められたルール・勝利条件で月例会を行い、道場主の成績を越えることです。道場主の記録は、あらかじめ道場主が同じ条件で対戦した記録を基に決められています。（この対戦の牌譜は、すべて牌譜挑戦モードに収められています）

プレイヤーは、道場ごとに決められた固有条件（放銃率○%以下など）を満たしながら、月例会のポイント（順位点）を集めていきます。12ヶ月以内に目標順位点に達すると判定が行われ、固有条件を満たしていれば道場制覇となり、満たしていない場合は失格となります。

なお、12ヶ月で目標順位点に達しなかった場合、あるいは12ヶ月に満たなくても、目標順位点に達しないことが確定した場合には、その時点で失格となります。

見事8つの道場すべてを制覇することができると、エンディングを迎えることができます。

道場の選択

道場に挑戦するためには、まず道場に入ります。モード選択画面で道場破りモードを選ぶと、道場選択画面が表示されます。方向キー左右で道場を選択して、方向キー上下で「入る」「記録」「ルール」にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。



●入る

道場に入ります。

●記録

プレイヤーと弟子の対戦成績を見ることができます。道場主が対戦した成績も参考として見ることができます。

●ルール

各道場のルールを参照することができます。（ルールの変更はできません）

道場への挑戦



道場に入ると、道場を制覇するための条件と道場主からのメッセージが表示され、挑戦するかどうかを決めます。挑戦する場合は「挑戦」を、挑戦しない場合は「出る」を選択します。

月例会



道場破りに挑戦すると、道場詳細画面（月例会の内容）が表示されます。方向キー左右で「継続」「出る」「棄権」にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。

●継続

対局を行います。

●出る

道場を出ます。

●棄権

道場への挑戦を放棄します。その道場でのそれまでの成績がリセットされます。なお、一度放棄した道場にも再挑戦することができます。

対局

●勝利条件

月例会の勝利条件には「3回戦」「2勝」「5回戦」「3勝」の4種類があります。「○回戦」は規定回数の半荘を行い、その合計ポイントを競います。合計ポイントが同じ場合は、半荘のトップ数を比較し、それも同じだった場合は、最後の半荘の順位を比較します。「○勝」は、規定数のトップを取った人を優勝とし、その時点でトップ数に応じて順位を決めます。トップ数が同じ場合は合計ポイントを比較し、それも同じだった場合は、最後の半荘の順位を比較します。

●順位点



3・6・9・12月の優勝者は60点、それ以外の月の優勝者は40点を獲得することができます。また、各月の2位は優勝者の1/2、3位は1/4の順位点を獲得することができます。

注　意

道場破りモードでは、対局中にプレイステーションの電源を切ったり、リセットボタンを押すと、道場への挑戦を放棄したとみなされ、（この場合、再開したときに道場選択画面に棄権の文字が表示されます）その道場でのそれまでの成績がリセットされます。また、対局中は中断することはできません。ゲームを中断させたいときは、半荘終了画面で「中断」を選択するか、プレイ中の1局を終了させてから△ボタンでオプションメニューを開き、「中断」を選択してください。対局中及びメモリーカードへのアクセス中以外ならば、いつ電源を切ったり、リセットボタンを押しても構いません。

牌譜挑戦モード



道場主が実際に対戦した局を再現したり、違う打ち方を試して、牌譜の無限の変化に挑戦するモードです。

道場の選択

まず、挑戦したい牌譜(道場主)を選択します。方向キー左右で道場を選択し、方向キー上下で「入る」「記録」「ルール」にカーソルを合わせ、◉ボタンで決定します。

●入る
　道場に入ります。

●記録
　道場主の対戦成績を見ることができます。

●ルール
　各道場のルールを参照することができます。(ルールの変更はできません)

月例会選択

道場に入ると、月例会選択画面になります。最初は1年目の1月しか選べませんが、再現した月例会はいつのものでも再現することができます。月例会のアイコンにカーソルを合わせると、月例会ごとに集計された勝敗数が画面右上に表示されます。

<月例会選択画面>




挑戦可能、
又は挑戦中


負け
道場主に負け越した月

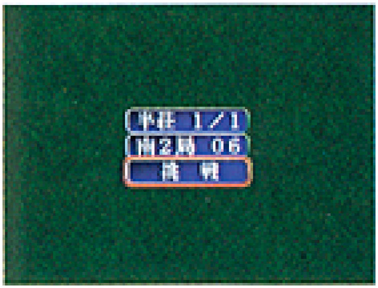

挑戦不可

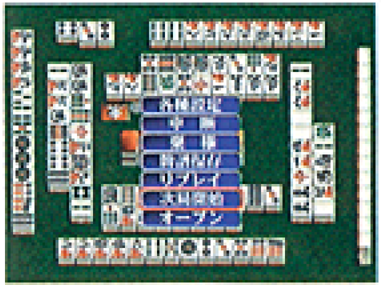

引き分け
道場主と成績が同じ月


勝ち
道場主に勝ち越した月

対局

牌譜を選択します。挑戦している月例会で対局した次の局までの間の、任意の牌譜を選択できます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で局を選択したら、カーソルを「再現開始/挑戦」に合わせて◉ボタンを押します。まずプレイヤーが、道場主が打ったのと同じ状況（持ち点、配牌、対戦相手などがすべて同じ）で対局を行い、その後にオプションメニュー「牌譜再現」を選んで道場主の牌譜を再現します。このとき、1局ごとにプレイヤーと道場主の収支比較を行い、以下のように判定します。





★勝ち

プレイヤーのその局の収支が道場主を上回ったとき
（プレイヤーが2000点をあがり、
道場主があがれなかった場合など）

★負け

プレイヤーのその局の収支が道場主を下回ったとき

★引き分け

プレイヤーのその局の収支が道場主と同じとき

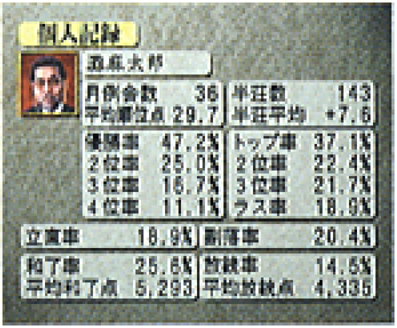
※プレイヤーの対局が終わるとオプションメニューが開き、「中断」「牌譜選択」「牌譜再現」「牌譜保存」「リプレイ」「次局開始」「オープン」という項目が加わります。

記録

道場破りモードでの個人成績を表示するモードです。月例会数、平均順位点、月例会優勝率～4位率、半荘数、半荘平均、半荘トップ率～ラス率、立直率、副落率、和了率、平均和了点、放銃率、平均放銃点が表示されます。

記録モードではプレーヤーの記録しか見ることができませんが、道場破りモード内では、同様に道場主と弟子の成績も表示することができ、牌譜挑戦の記録では道場主のみ見ることができます。



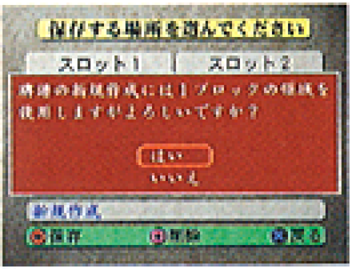


一局勝負

一局勝負モードは、メモリーカードに保存した「道場破りモード」「牌譜挑戦モード」のプレイヤー自身の牌譜データで対局することができます。

牌譜データの残し方





道場破りモード、牌譜挑戦モードで、牌譜を残したい局が終了した後、オプションメニューに追加されている「牌譜保存」を選びます。

次に、メモリーカードの保存場所を決める画面が表示されたら、方向キーで保存する場所を決めて、◉ボタンで決定します。その後に、データファイルにコメントを付け加えて、保存完了です。
牌譜データを保存するには、データ1つにつきメモリーカードに1ブロックの空きが必要になります。
(このときすでに保存データがあった場合、上書き(上書きしたいデータにカーソルを合わせて◉ボタン/削除(削除したいデータを選んで◉ボタン)することもできます。

一局勝負モードでデータをロードする

モード選択画面で「一局勝負モード」を選ぶと、牌譜データ保存と同様の画面が表示されます。対局したいデータを選んで◉ボタンを押し、保存したデータをロードします。

灘　麻太郎（九段）

- 麻雀歴41年
- 北海道札幌市出身
- 第10～13期王位・他



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	5・10
ドボン	無し	持ち点	27,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

小島　武夫（九段）

●麻雀歴43年
●福岡県博多市出身
●最高位・最強位



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	有り	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	10・20
ドボン	有り	持ち点	25,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

荒　正義（八段）

- 麻雀歴35年
- 北海道常呂郡出身
- 第8期鳳凰位・他



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	10・30
ドボン	有り	持ち点	30,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

安藤　満（八段）

●麻雀歴35年
●千葉県千葉市出身
●第19、28、29期名人・他



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	10・30
ドボン	無し	持ち点	25,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

伊藤　優考（八段）



- 麻雀歴33年
- 秋田県湯沢市出身
- 第3最強位・他

道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	無し	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	無し	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	無し
ダブロン	無し	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	10・20
ドボン	無し	持ち点	30,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

森山　茂和（八段）

- 麻雀歴30年
- 山口県小野田市出身
- 第9期王位



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	無し	三四連刻	無し
槓ドラ	無し	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	無し	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	無し
ダブロン	無し	七対子	25符
二翻縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3翻
南場不聴	輪荘	ウマ	プロ連盟
ドボン	無し	持ち点	30,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

土田　浩翔（八段）

- 麻雀歴33年
- 大阪府大阪市出身
- 第11期鳳凰位・他



道場内ルール

喰い断么	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	無し	大車輪	無し
槓ウラ	無し	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	5・15
ドボン	有り	持ち点	27,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

前原　雄大（七段）

- 麻雀歴27年
- 東京都府中市出身
- 第12期鳳凰位・他



道場内ルール

喰い断ム	有り	自摸平和	有り
ウラドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	無し
槓ウラ	有り	八連荘	無し
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	打牌前	ダブル役満	有り
ダブロン	無し	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	ウマ	10・30
ドボン	無し	持ち点	25,000
西入	無し		

※登場するプロ雀士のプロフィールは1999年のものです。

ルール

対局中のルールです。

喰い断么	副落した断么をあがり役と認めるかどうかという取り決めです。
裏ドラ	立直してあがったときに、裏ドラが有効かどうかという取り決めです。
槓ドラ	槓が発生したときに、槓ドラを発生させるかどうかという取り決めです。
槓ウラ	立直してあがったときに、槓ウラを有効にするかどうかという取り決めです。
一発	一発役を認めるかどうかという取り決めです。
一発失効	一発が消えるのをチー、ポン、カンをしたときにするか（捨前）、打牌をした後にするか（捨後）という取り決めです。
二家和	一つの捨て牌に対して２人の栄和を認めるかどうかという取り決めです。ただし、場のリーチ棒と積み符は上家が取ります。
二飜縛り	五本場以降、2飜以上の役が必要かどうかという取り決めです。
不聴罰符	不聴罰を有りにするか無しにするかという取り決めです。
南場不聴	南場で親が不聴のとき、連荘とするか、親を流す（輪荘）かという取り決めです。
ドボン	誰かの持ち点がマイナスになったら半荘を終了するかどうかという取り決めです。
西入	オーラス終了時にトップが一定の点数（35100点）未満の場合、さらに4局を行うかどうかという取り決めです。
自摸平和	門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかという取り決めです。
三四連刻	三連刻、四連刻という役を認めるかどうかという取り決めです。
大車輪	大車輪という役を認めるかどうかという取り決めです。
八連荘	親が8回続けてあがった場合、以後その親の和了すべて役満とするかどうかという取り決めです。

数え役満	13飜以上の和了を役満とするかどうかという取り決めです。
二倍役満	ダブル役満を認めるかどうかという取り決めです。
七対子	七対子の基本点を25符にするか30符にするかという取り決めです。
副落平和	副落した平和形の基本点を20符にするか30符にするかという取り決めです。
二盃口	二盃口という役を2飜にするか3飜にするかという取り決めです。
馬	無し、5・10、10・20、10・30、5・15、連盟馬のどれかに設定されています。5・10なら1位+10、2位+5、3位-5、4位-10となります。
持ち点	半荘開始時の持ち点の設定です。持ち点にかかわらず3万点返して、精算は五捨六入です。

※ルール表示画面の内容については、標準のルール(ほとんどの道場で採用されているルール)は黒文字で、標準と異なるルールは青文字で表示されます。
また、標準の決められていないルールはすべて青文字で表示されます。

※連盟馬	1人浮き	+12	-1	-3	-8
	2人浮き	+8	+4	-4	-8
	3人浮き	+8	+3	+1	-12

ただし、点数の同じ人がいた場合、起家に近い人を上の順位とします。

基本ルール

ルール画面に表示されない基本ルールです。この日本プロ麻雀連盟公認「道場破り２」では以下の基本ルールを採用しています。

荘風	東南半荘戦で場に２飜をつけます。
縛り	１飜縛り。
王牌	14枚残します。
先付け	有り。
喰い替え	自由。
振聴	あがり牌のうち一つでも捨牌中にあれば振聴となり自摸和しかできません。国士無双の13門待ちも同様です。
包	大三元、大四喜を決定づけるようなポンをさせた人は包となり、自摸和の場合全額を、他家が放銃した場合でも半額を支払う義務を負います。
不聴罰	場３千点で形式聴牌や空聴牌もあります。
ドラ	ドラは表示牌の次の牌です。
槓ドラ	槓と同時に発生します。ただし、搶槓したときは発生しません。
沖和	無し。
立直	自摸の無い（壁牌が残り３枚以下）場合や、ドボン有りのとき持ち点が千点以下の場合、立直はかけられません。
振聴立直	有り。
立直料	千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。
立直後の暗槓	自摸牌でかつテンパイが変わらないときのみ可。
明槓後の嶺上開花	槓をさせた人の責任払いとなります。（振聴は関係ありません）嶺上牌でさらに槓をして和了した場合は、責任払いにはなりません。
暗槓の搶槓	暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。
途中流局	四家立直、三家和、四風子連打、九種么九倒牌、四槓算了の場合。
四家立直	四人目の立直が成立した時点で流局です。
三家和	一人の捨牌に対し他の三家がすべてあがれるときに流局します。
四風子連打	チー、ポン、カンの無い配牌後一巡目に全員同じ風牌を切ると、流局になります。
九種么九倒牌	チー、ポン、カンの無い配牌後一巡目の自摸のときに手牌に么九牌が９種類以上あった場合、流局に出来ます。
四槓算了	４つ目の槓をした人が嶺上牌をひいて打牌し、誰も和了しなければ流局となります。ただし、四槓子を聴牌している人がいる場合は、５つ目の槓で流局となります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

naxat

加賀クリエイト株式会社
〒101-0021　東京都千代田区外神田3-12-8
ＴＥＬ：03-4455-3157（代）

SLPS 02484